

---

## KELAYAKAN *GAME STUDY AND FUN* BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SD INKLUSI

Aris Sri Yulian<sup>1</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban<sup>1</sup>, arissriyulian94@gmail.com<sup>1</sup>  
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban<sup>2</sup>, wendriwiratsiwi3489@gmail.com<sup>2</sup>

---

**Article history:**

**Received** Sept 19, 2022

**Revised**, Des 26, 2022

**Accepted**, Des 30, 2022

**Kata Kunci:**

*pendidikan karakter,  
tunagrahita, game  
study and fun,  
validasi*

**Abstrak.** Pendidikan karakter dipilih sebagai suatu upaya perwujudan pembentukan karakter peserta didik ataupun generasi bangsa yang berakhlak mulia. Demikian pula bagi siswa tunagrahita yang ada di SD Inklusi, mereka juga membutuhkan pendidikan karakter dengan pelayanan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game study and fun* berbasis pendidikan karakter dan untuk mengetahui tingkat kelayakan terhadap pengembangan *game* tersebut. Pengembangan *game study and fun* berbasis pendidikan karakter ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli media dan ahli Pendidikan karakter. Hasil penilaian terhadap tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 93,33% dan ahli Pendidikan karakter sebesar 89,44% dengan kriteria "valid". Dari hasil penilaian tersebut, maka pengembangan *game study and fun* layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran tentang Pendidikan karakter.

**Keywords:**

*character education,  
mental retardation,  
game study and fun,  
validation*

**Abstract.** Character education was chosen as an effort to realize the character formation of students or the nation's generation of noble character. Likewise for mentally retarded students in SD Inclusion, they also need character education with special services. This study aims to develop a game study and fun based on character education and to determine the level of feasibility of developing the game. The development of this study and fun game based on character education uses the Research and Development (R&D) method which consists of 5 stages, namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. In this study, the data collection technique used was a questionnaire. Data collection instruments include validation sheets of media experts and character education experts. The results of the assessment of the feasibility level of media experts are 93.33% and character education experts are 89.44% with "valid" criteria. From the results of the assessment, the development of game study and fun is feasible and valid to be used as a learning medium about character education.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dipilih sebagai suatu upaya perwujudan pembentukan karakter peserta didik ataupun generasi bangsa yang berakhlak mulia. Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sehingga mereka memiliki nilai karakter sebagai karakter dirinya dan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat sekaligus warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif [1]. Pentingnya pendidikan karakter sebagai dasar pembelajaran memberikan masukan positif bagi kemajuan bangsa [2]. Demikian pula bagi siswa tunagrahita yang ada di SD Inklusi, mereka juga membutuhkan pendidikan karakter dengan pelayanan khusus.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari Dinas Pendidikan Kabupaten Tuban tentang jumlah sekolah inklusi yang ada di Kabupaten Tuban pada tahun 2022 terdapat 166 SD Inklusi dan 166 Guru Pembimbing Khusus (GPK) di Kabupaten Tuban dengan 387 anak berkebutuhan khusus dari berbagai jenis kebutuhan, 16 diantaranya adalah siswa tunagrahita. Siswa tunagrahita lebih membutuhkan pengulangan dalam pembelajaran sekaligus penerapannya secara kongkrit dan terus-menerus.

Cara dalam menyampaikan dan mengimplementasikan Pendidikan karakter terhadap siswa tunagrahita harus dipersiapkan dengan baik, yaitu dengan menggunakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bermakna. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini seorang guru dapat membuat dan merancang media sebagai alat bantu dalam proses pendidikan. Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa tunagrahita pada saat proses belajar mengajar [3].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD inklusi di Kabupaten Tuban yang memiliki siswa tunagrahita tersebut dapat ditemukan permasalahan yaitu rendahnya perilaku sosial-emosional dari siswa tunagrahita. Hal itu ditunjukkan dengan belum terbentuk rasa bekerja sama, tolong-menolong, berbagi, mandiri, percaya diri, dan kontrol diri. Masih ada peserta didik yang bersikap ceroboh dan kurang bisa menempatkan diri mereka, seperti meletakkan kaki atau duduk di atas meja, mengganggu proses pembelajaran seperti berteriak di dalam kelas dengan kata-kata yang tidak layak untuk disebutkan, memukul teman dan guru, sulit dinasehati, tidak menghiraukan perintah, bertindak sesuka hatinya, serta perilaku menyimpang lainnya.

Permasalahan-permasalahan tersebut, salah satunya disebabkan oleh kurikulum sekolah inklusi dalam hal pembelajaran karakter untuk kecakapan perilaku hidup masih terbatas. Selain itu juga belum adanya model maupun media pembelajaran karakter yang secara terstruktur dan khusus, serta menyenangkan dan sesuai bagi anak tunagrahita yang dapat digunakan di sekolah ataupun di rumah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter. *Game study and fun* merupakan suatu media interaktif yang berbentuk *game* dimana didalamnya terdapat materi dan kuis tentang Pendidikan karakter. Harapan dibuat dan dikembangkannya *game* ini, yaitu agar dapat membantu guru dan siswa tunagrahita dalam pembelajaran Pendidikan karakter, mampu membentuk karakter siswa tunagrahita, serta membantu orang tua dalam mendampingi siswa saat belajar di luar sekolah, karena *game* yang dibuat nantinya dapat dioperasikan pada perangkat *handphone* dengan OS android.

Adapun referensi dari penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan karena memiliki persamaan yakni terletak pada pengembangan media interaktif bagi siswa tunagrahita, yaitu [4] pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tema Tanah Bagi Siswa Tunagrahita". Dari penelitian tersebut, hasil skor validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 98% dengan kategori "valid" dan layak digunakan. Sedangkan dari ahli materi hasil skor yang diperoleh adalah

84% dengan kategori “valid” dan layak digunakan. Hasil uji lapangan dengan jumlah pengguna yaitu 4 siswa diperoleh skor rata-rata 87,5 dengan kategori “efektif”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter dan untuk mengetahui kevalidan game tersebut.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian & pengembangan atau *research and development (R&D)* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [5]. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mempunyai alur yang terstruktur secara sistematis, serta memiliki langkah yang sangat sederhana dan mudah dilakukan.

Alur model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada tempat penelitian; (2) perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti mulai merancang *game study and fun* berbasis pendidikan karakter; (3) pengembangan (*development*), yaitu untuk mengembangkan produk *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter, kemudian dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan game tersebut; (4) implementasi (*implementation*), peneliti menerapkan hasil dari tahapan pengembangan produk yang diuji cobakan secara langsung di lapangan; (5) evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan analisis data dari hasil yang diperoleh dari tahapan implementasi yang berbentuk angket respon guru dan penilaian sikap siswa.

Berdasarkan tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka penelitian ini berhenti pada tahap pengembangan (*development*), dimana setelah produk *game study and fun* dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pendapat dan saran dari para validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi produk *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari ahli media dan ahli Pendidikan karakter. Menurut [6] rumus untuk menghitung kevalidan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

- P = Persentase skor (%)
- n = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *Game Study and Fun*

Persentase (%)	Kriteria Valid
76 - 100 %	Valid
56 – 75 %	Cukup Valid
40 – 55 %	Kurang Valid
0 – 39 %	Tidak Valid

Sumber : Arikunto dalam Khoirudin (2019:47)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, produk *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter diuji kevalidannya oleh 2 validator, yaitu validator ahli media dan ahli pendidikan karakter. Validasi dilakukan bertujuan untuk menilai kelayakan *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter. Proses validasi dilakukan dengan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Validator ahli media memberikan penilaian terhadap *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter berdasarkan pada aspek penyajian, desain tampilan, desain suara, dan kemudahan penggunaan. Sedangkan validator ahli Pendidikan karakter memberikan penilaian terhadap *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter berdasarkan pada aspek kesesuaian dan kecukupan gambar dengan indikator yang telah ditentukan. Hasil validasi dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor
A. Aspek Penyajian		
1.	Kesesuaian isi <i>game study and fun</i> dengan materi yang diajarkan	5
2.	Kesesuaian isi <i>game study and fun</i> dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>game study and fun</i>	5
B. Aspek Desain		
4.	Kemenarikan desain <i>game study and fun</i>	5
5.	Pemilihan kualitas bahan <i>game study and fun</i>	5
6.	Kemenarikan dan kejelasan gambar, teks, background, dan tombol navigasi.	5
7.	Desain warna yang selaras	5
8.	Layout (tata letak) <i>game study and fun</i>	4
9.	Layout interactive (tata letak tombol navigasi) <i>game study and fun</i>	4
C. Aspek Desain Suara		
10.	Suara jelas dan sesuai dengan teks/gambar yang disajikan	5
11.	Backsound dan sound effect tidak mengganggu pemahaman siswa	4
D. Aspek Kemudahan Penggunaan		
12.	Bisa digunakan kapan saja	5
Jumlah skor yang diperoleh		56
Persentase Skor		93,33 %

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93,33 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, skor yang diperoleh dari keempat aspek adalah 56 dengan persentase skor sebanyak 93,33% dan dapat disimpulkan bahwa *game* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan karakter untuk anak tunagrahita di SD Inklusi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Pendidikan Karakter

No	Kriteria Penilaian	Skor
<b>Religius</b>		
1.	Kesesuaian gambar dengan indikator religius	5
2.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap religius siswa	5
<b>Jujur</b>		
3.	Kesesuaian gambar dengan indikator jujur	5
4.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap jujur siswa	5
<b>Toleransi</b>		
5.	Kesesuaian gambar dengan indikator toleransi	5
6.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap toleransi siswa	5
<b>Mandiri</b>		
7.	Kesesuaian gambar dengan indikator mandiri	5
8.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap mandiri siswa	5
<b>Tanggung Jawab</b>		
9.	Kesesuaian gambar dengan indikator tanggung jawab	5
10.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap tanggung jawab siswa	4
<b>Disiplin</b>		
11.	Kesesuaian gambar dengan indikator disiplin	4
12.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap disiplin siswa	4
<b>Kerja Keras</b>		
13.	Kesesuaian gambar dengan indikator kerja keras	5
14.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap kerja keras siswa	5
<b>Kreatif</b>		
15.	Kesesuaian gambar dengan indikator kreatif	5
16.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap kreatif siswa	4
<b>Demokratis</b>		
17.	Kesesuaian gambar dengan indikator demokratis	5
18.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap demokratis siswa	5
<b>Rasa Ingin Tahu</b>		
19.	Kesesuaian gambar dengan indikator rasa ingin tahu	4
20.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap rasa ingin tahu siswa	4
<b>Semangat Kebangsaan</b>		
21.	Kesesuaian gambar dengan indikator semangat kebangsaan	4
22.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap semangat kebangsaan siswa	5
<b>Cinta Tanah Air</b>		
23.	Kesesuaian gambar dengan indikator cinta tanah air	3
24.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap cinta tanah air siswa	3
<b>Bersahabat / Komunikatif</b>		
25.	Kesesuaian gambar dengan indikator bersahabat/komunikatif	4
26.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap bersahabat/komunikatif siswa	4
<b>Menghargai Prestasi</b>		
27.	Kesesuaian gambar dengan indikator menghargai prestasi	4
28.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap menghargai prestasi siswa	4
<b>Cinta Damai</b>		
29.	Kesesuaian gambar dengan indikator cinta damai	4
30.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap cinta damai siswa	4
<b>Gemar Membaca</b>		
31.	Kesesuaian gambar dengan indikator gemar membaca	4
32.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap gemar membaca siswa	5
<b>Peduli Lingkungan</b>		
33.	Kesesuaian gambar dengan indikator peduli lingkungan	5
34.	Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap peduli lingkungan siswa	5

Peduli Sosial	
35. Kesesuaian gambar dengan indikator peduli sosial	5
36. Kecukupan gambar dalam memotivasi sikap peduli sosial siswa	4
Jumlah skor yang diperoleh	161
Persentase Skor	89,44 %

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{161}{180} \times 100\%$$

$$= 89,44 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas skor yang diperoleh dari 18 aspek nilai-nilai karakter adalah 161, dengan persentase skor sebesar 89,44 % sehingga dapat disimpulkan bahwa game yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan karakter untuk anak tunagrahita di SD Inklusi.

## SIMPULAN

*Game study and fun* berbasis Pendidikan karakter yang telah dikembangkan memperoleh nilai dari ahli media sebesar 93,33% dan ahli Pendidikan karakter sebesar 89,44%. Maka dari uji validasi tersebut *game study and fun* berbasis Pendidikan karakter ini dinyatakan valid/layak digunakan sebagai media atau alat bantu pada kegiatan pembelajaran Pendidikan karakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Maksam, "Implementasi Pembentukan Karakter Siswa Melalui Program Penerapan 5 S ( Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) di SD Muhammadiyah Ambarbinangun Bantul," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 9, no. 2, p. 90, 2019, doi: 10.21927/literasi.2018.9(2).90-97.
- [2] A. Dharmawan, A. Wahyuni, and A. Zellawati, "Model Pembelajaran Karakter Untuk SDLB C ( Tuna Grahita ) Berbasis Game Interaktif," pp. 230–239, 2017.
- [3] D. Maryani, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika," vol. 12, no. 1, pp. 18–24, 2015.
- [4] D. Herdiyanto, S. Sulton, and H. Praherdhiono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Tema Tanah bagi Siswa Tunagrahita," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 88–96, 2020, doi: 10.17977/um038v3i12019p088.
- [5] W. Wiratsiwi, "Pengembangan Perangkat Perkuliahan Pada Mata Kuliah Pendidikan Ips Sd Dengan Model Pembelajaran Kolaboratif Bagi Mahasiswa S1 Pgsd Unirow Tuban," *Pendidik. J. Fak. Kegur. dan Ilmu*, no. 22, pp. 119–135, 2016, [Online]. Available: [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/article/view/623%0Ahttps://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/article/download/623/450](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/623%0Ahttps://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/download/623/450)
- [6] L. Oktavia, "Efektivitas Model Pembelajaran Introduction, Connection, Application, Reflection, and Extension (Icare) Terhadap Kemampuan Berkomunikasi dan Kolaborasi Siswa di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu," p. 6, 2021.